



**Hubungan Intensitas Bermain *Game Online Dragon Nest* dengan  
Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01**

**Skripsi**

**Disusun untuk memenuhi persyaratan menyelesaikan**

**Pendidikan Strata 1**

**Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**

**Universitas Diponegoro**

**Penyusun**

**Nama : Theo Domas Santika**

**NIM : D2C009057**

**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS DIPONEGORO**

**SEMARANG**

**2016**

## ABSTRAK

Berdasarkan pada teori penguatan, penelitian ini berasumsi bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan motivasi belajar. Peneliti bertujuan untuk menentukan hubungan intensitas bermain *game online Dragon Nest* dengan motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01. Target penelitian adalah 40 orang siswa SD yang pernah bermain *game online*. Penelitian ini menerapkan metode kuantitatif dan menggunakan uji normalitas dengan uji Kendall's Tau-b untuk memeriksa hubungan diantara variabel.

Hasil data menunjukkan bahwa intensitas bermain *game online Dragon Nest* tergolong tinggi. Sedangkan motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01 juga tergolong tinggi. Dimana seluruh responden memiliki motivasi belajar yang tinggi walaupun mereka bermain *game online Dragon Nest*

Uji normalitas menunjukkan bahwa data pada penelitian ini tidak berdistribusi normal, sehingga peneliti menggunakan analisis non parametrik. Berdasarkan uji statistik yang telah dilakukan, mengungkapkan adanya hubungan signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain *game online Dragon Nest* dengan motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01. Jadi dapat dikatakan bahwa semakin tinggi intensitas bermain *game online Dragon Nest* maka akan semakin rendah motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01 dan sebaliknya.

Keyword : intensitas, *game online*, hubungan, motivasi belajar, siswa SD

## ABSTRACT

Based on The Amplifier Theory, this research assume that there is relationship between intensity playing online game with study motivation. Researcher aim to determine the correlation of intensity playing online game dragon nest with study motivation SD Negeri Ngaliyan 01 student. Research target was 40 elementary student who once playing online game. This research apply a quantitative method and using Normality test with Kendall's Tau-b to examine the correlation between the variables.

The data shows that intensity of playing online game Dragon Nest is high. In addition, study motivation SD Negeri Ngaliyan 01 student is high too. Which all research target have high study motivation even they playing online game Dragon Nest

The Normality test show that data on this research doesn't distribute normally, so researcher use non parametric analysis. The correlation coefficient test show that there is have significant correlation with negative way between of playing online game Dragon Nest with study motivation SD Negeri Ngaliyan 01 student. So can be said if intensity of playing online game Dragon Nest is high then study motivation SD Negeri Ngaliyan 01 student is low. Or if intensity of playing online game Dragon Nest is low then study motivation SD Negeri Ngaliyan 01 student is high

Keyword : intensity, online game, correlation, study motivation, elementary student

## Latar Belakang

Kemajuan suatu teknologi sangat berkembang pesat di dunia yang global ini, tidak hanya pada kota-kota besar, tetapi kota-kota kecil pun juga. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan game online sudah menjamur dimana-mana. Banyak sekali game center yang bermunculan. Game center itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak daripada warnet. Inilah yang membuat game center hampir selalu ramai dikunjungi.

Game saat ini tidak seperti game terdahulu, jika dahulu game hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, game bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun game ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa kerap memainkannya bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain game.

Game Online juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Yang mendominasi memainkan game online adalah kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, dan SMA. Pelajar yang sering memainkan suatu game online, akan menyebabkan ia menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan game online akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosial.

Idealnya seorang siswa harus lebih mementingkan belajar daripada bermain *game online*, agar siswa tersebut memiliki sifat yang positif terhadap sekolahnya. Tetapi pada kenyataannya masih banyak siswa yang lebih mementingkan bermain *game online* daripada sekolah, sehingga siswa tersebut menjadi sulit berkonsentrasi terhadap sekolahnya bahkan membolos sekolah. Salah satu *game online* yang dimaksud adalah *Dragon Nest*.

Menurut Winkel (1986) motivasi belajar terbagi atas dua bentuk, yaitu motivasi ekstrinsik dan motivasi intrinsik. Motivasi ekstrinsik adalah bentuk motivasi yang

didalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar. Misalnya anak rajin belajar untuk memperoleh hadiah yang telah dijanjikan kepadanya oleh orang tua. Sedangkan motivasi intrinsik adalah bentuk motivasi yang didalamnya aktifitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan suatu dorongan yang secara mutlak berkaitan dengan aktifitas belajar. Misalnya anak belajar karena ingin mengetahui seluk beluk suatu masalah selengkap-lengkapny

### **Perumusan Masalah**

Para pelajar melakukan aktifitas belajar karena memiliki motivasi belajar. Motivasi belajar yang baik akan melahirkan proses dan hasil belajar yang baik tanpa memikirkan hal-hal lain , misalnya bermain game online. Sebaliknya siswa yang motivasi belajarnya rendah menampakkan keengganan dalam belajar karena pikirannya terpusat pada permainan game online.

Dari pernyataan dia muncul pertanyaan bagaimana intensitas bermain game online dragon nest dengan motivasi belajar anak SD di Ngaliyan

### **Kerangka Teori**

#### **Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu positivisme/positivistik, dimana paradigma ini mempunyai tujuan untuk menjelaskan dan menunjukkan hubungan sebab-akibat antara variabel. Paradigma ini dilandasi oleh asumsi bahwa suatu gejala dapat diklarifikasikan ke konsep-konsep tertentu

Pada penelitian ini, peneliti mencari hubungan sebab-akibat yang terjadi antara tiga variabel, yang terdiri dari dua variabel independen dan satu variabel dependen. Dimaksudkan

dengan menggunakan paradigma positivisme/positivistik, peneliti dapat menemukan hubungan sebab-akibat yang terjadi antara variabel independen dan dependen tersebut

#### State Of The Art

Hasil penelitian yang dilakukan pada tahun 2011 oleh Reza Trijaya Kusumah menyatakan bahwa dampak yang muncul dari para pecandu game online adalah (1) menghabiskan waktu didepan komputer dengan durasi yang lama (4 jam lebih perhari); (2) waktu untuk bermain game online lebih banyak sehingga melupakan waktu untuk belajar; (3) kurang perhatian terhadap kondisi kesehatan mereka karena sering begadang untuk bermain game online; (4) menimbulkan rasa cemas apabila tidak bermain game online dalam sehari; (5) menimbulkan rasa malas untuk sekolah dan menurunkan nilai prestasi di sekolah. Disini peran lingkungan sangat penting agar pecandu dapat berubah, dimana keluarga lah lingkungan pertama yang dapat merubahnya.

#### Intensitas Bermain Game Online

Harlock (1994:228) mendefinisikan bahwa intensitas merupakan suatu kekuatan sikap dan identitas setiap orang yang merupakan hasrat untuk melakukan sesuatu secara sungguh-sungguh yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktivitas yang telah dipilih dari penjelasan tersebut. Intensitas dapat diukur berdasarkan banyaknya penggunaan waktu dalam melakukan aktifitas yang telah dipilih.

Game online adalah permainan yang dapat diakses banyak pemain, dimana mesin-mesin yang digunakan pemain dihubungkan oleh internet (Adam & Rollings dalam Lumban, 2012:113). Game online merupakan aplikasi permainan yang berupa petualangan, pengaturan strategi, simulasi, dan bermain dalam peran melalui tingkatan-tingkatan tertentu. Bermain game online membuat pemain merasakan kesenangan karena dari sanalah pemain

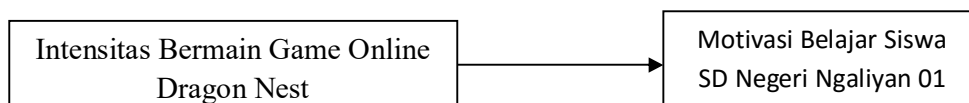
mendapatkan kepuasan psikologi. Akan tetapi kepuasan tersebut memberikan pengaruh negatif dalam motivasi belajar anak.

Melalui teori penguatan, dimana teori ini menggunakan pendekatan keperilakuan. Para penganut teori penguatan melihat perilaku seseorang sebagai akibat lingkungannya. Dimana jika lingkungan anak menyebabkan anak sering bermain game online maka motivasi untuk belajarnya akan menurun.

### Motivasi Belajar

Menurut Mc. Donald (2010:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “felling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan. Motivasi belajar anak merupakan keinginan anak untuk belajar, dimana subyek merasa motivasi yang dirasakan tinggi atau rendah.

### Geometri Hubungan Antar Variabel



### Hipotesis

Intensitas bermain game memiliki hubungan yang negatif dengan motivasi belajar anak. Artinya Seringnya bermain game maka motivasi belajar anak akan turun begitu pun sebaliknya.

## Uji Hipotesis

### Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan pengujian data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Terdapat beberapa cara dalam melakukan uji normalitas data, salah satunya adalah uji Kolmogorov Smirnov. Uji *one sample Kolmogorov-Smirnov* merupakan uji normalitas sebaran data yang cukup populer terutama untuk sampel lebih dari 40 responden. Cara menafsir normalitas data dilakukan dengan menggunakan ketentuan sebagai berikut (Sarwono, 2012: 96):

Jika nilai signifikansi  $< 0,05$   $H_0$  ditolak,  $H_1$  diterima, maka data tidak berdistribusi normal

Jika nilai signifikansi  $> 0,05$   $H_0$  diterima,  $H_1$  ditolak, maka data berdistribusi normal

Nilai signifikansi dari hasil perhitungan statistik adalah 0,043. Dengan demikian diambil keputusan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Maka disimpulkan bahwa nilai *unstandarized residual* dari regresi yang diajukan tidak berdistribusi normal.

Alternatif yang digunakan yakni peneliti menggunakan alat uji dari kelompok statistik non parametrik, yaitu uji koefisien korelasi *kendall tau-b*.

### Uji Koefisien Korelasi *Kendall's tau-b*

Koefisien korelasi adalah pengukuran statistik antara dua variabel. Pengukuran korelasi bermanfaat untuk menentukan kekuatan dan arah hubungan antar dua variabel atau lebih. Dua variabel dikatakan memiliki hubungan bila perilaku suatu variabel mempengaruhi variabel satunya. Apabila tidak ada pengaruh, maka kedua variabel tersebut merupakan variabel independen. Korelasi Kendall merupakan uji non parametrik yang digunakan ketika data tidak berdistribusi normal.



Nilai signifikansi dari hasil perhitungan statistik korelasi antara kedua variabel adalah - 0,309 dan nilai korelasi koefisiennya adalah 0,025. Nilai signifikansi kedua variabel telah sesuai, yakni lebih rendah dibanding standar signifikansi yang ditetapkan ( $0,025 < 0,05$ ), maka diambil keputusan bahwa hipotesis alternatif diterima. Sedangkan nilai korelasi koefisiennya berada dibawah angka - 0,5 ( $- 0,309 < - 0,5$ ). Sehingga disimpulkan bahwa Intensitas Bermain Game Dragon Nest memiliki hubungan yang lemah dengan Motivasi Belajar Siswa SD Negeri Ngaliyan 01.

### **Pembahasan**

Berdasarkan uji statistik yang telah dilakukan, mengungkapkan adanya hubungan signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain *game online Dragon Nest* dengan motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01 dimana data menunjukkan nilai korelasinya menunjukkan angka – 0,309. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada hubungan yang signifikan dengan arah negatif antara intensitas bermain *game online Dragon Nest* dengan motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01. Dimana semakin tinggi intensitas bermain *game online Dragon Nest* maka akan semakin rendah motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01 dan sebaliknya.

### **Kesimpulan**

Intensitas bermain *game online Dragon Nest* memiliki hubungan signifikan yang lemah dengan arah negatif terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01.

## Saran

1. Bagi para guru dan orang tua siswa sebaiknya lebih memperhatikan siswa / anaknya agar tidak terlalu sering bermain *game online*. Karena sesuai hasil penelitian yang menyatakan ada hubungan yang signifikan dengan arah negatif, antara intensitas bermain *game online Dragon Nest* dengan motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01. Walaupun hubungan signifikansinya lemah tetap tidak menutup kemungkinan apabila intensitas bermain *game online* tinggi akan menyebabkan turunnya motivasi belajar siswa
2. Pada penelitian ini, telah ditemukan hasil bahwa intensitas bermain *game online Dragon Nest* memiliki hubungan yang lemah dengan arah negatif terhadap motivasi belajar siswa SD Negeri Ngaliyan 01. Peneliti selanjutnya dapat meneliti dengan faktor-faktor lain yang mempengaruhi motivasi belajar selain intensitas bermain *game online*.

## DAFTAR PUSTAKA

Sumber buku :

P Siagian, Sondang. 2002. *Teori Motivasi Dan Aplikasinya*. Jakarta: Rikena Cipta

A.M, Sardiman. 2012. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Hamzah B. 2003. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara

Anastasi, Anne. 1997. *Tes Psikologi*. Jakarta: PT Prenhallindo

Purwanto, M. Ngalm. 1996. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Sarwono, Jonathan. 2012. *Metode Riset Skripsi Pendekatan Kuantitatif Menggunakan Prosedur SPSS*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo

Sugiyono. 2011. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

Bungin, Burhan. 2008. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana

Sumber Jurnal/Penelitian :

Hubungan kecanduan Game Online dengan Prestasi Akademik Mahasiswa di Fakultas Teknik Universitas Indonesia (2012): Lumban Gaol

Sumber website :

<http://dn.gemscool.com/index.php?act=2&sub=0#link>, diakses 2 Juli 2016 pukul 20.55

[https://en.wikipedia.org/wiki/Online\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Online_game), diakses 2 Juli 2016 pukul 21.15